取扱説明書



ハイパーリアル RPG

スターコマンド

STAR COMMAND

イントロダクション

これは、はるかな未来を舞台にしたロールプレイングゲームである。“スターコマンド”とは、人類の平和を守るために組織された宇宙防衛軍のこと。プレイヤーはスターコマンド隊員8人で武装部隊を組み、人類防衛のためにさまざまな任務を遂行するのだ。もちろん、これは決して楽な仕事ではない。この広大な銀河系には、惑星移民の食糧運搬船を襲う海賊や、敵対する異星人が、諸君の到来を手ぐすね引いて待っているからだ。しかし、スターコマンドの厳しい任務は、いわば諸君に課せられた試練なのだ。この試練を耐えることによって、しだいに力をつけ、さらに重要な任務に挑むことができるようになるのだ。

このゲームのゴールは、海賊の監視から究極の任務である人類の救済まで、与えられたあらゆる任務すべてを達成することである。任務の内容はプレイするたびに異なる。2回目にプレイするときは、1回目には経験しなかった任務が与えられることがあるから、注意するように。

これは、反射神経がモノを言うゲームではない。プレイ前の準備でも、またはプレイ中の戦闘でも、常に要求されるのは慎重な計画だ。特に、隊員の能力に応じて適切な装備を持たせる、バランス感覚を備えていなければ、戦いは非常に厳しいものになるだろう。優れた作戦が火力より勝ることは、戦いの場ではしばしば目にすることである。

宇宙空間や惑星上での戦闘はもちろん、探索や登場人物同士のコミュニケーションから生まれるドラマも、諸君に大いに興奮させることだろう。宇宙ステーションや敵の秘密基地などを探索するうちに、数多くの異星人や、彼らが仕掛けた罠に遭遇する。異星人の多くは、人類に敵対する種族だが、なかには、有益な情報を教えてくれる異星人もいることを忘れないでくれ。

それでは未知なる冒険に出発しよう。健闘を祈る。

1　バックグラウンド

スターコマンドの物語は、はるか遠い銀河系の彼方で繰り広げられます。地球はすでに異星人の手によって滅ぼされ、人々の記憶にかすかに残る程度にしかすぎません。しかし、人類はいまだに銀河系の中心勢力であり、“トライアングル”宙域に集中して栄えています。トライアングルとは、スターポートと呼ばれる3つのスペースコロニーに囲まれた三角形の宙域のこと。そして、そのスターポートこそ、人類の平和を守るスターコマンドの中央指令部なのです。

トライアングルの右側一帯はアルファ・フロンティアと呼ばれ、かつては鉱業が栄えたところでしたが、いつの頃からか、海賊が頻繁に出没するようになり、今では海賊の支配下に置かれてしまいました。アルファ・フロンティアの海賊は、その名が知られるようになった当初は、無秩序で技術的にも劣っていたためあまり大きな脅威とは考えられていませんでした。しかし、ここ10年間で彼らは、R. W. スコップ（ルン・ウォッド・スコップ）と自称する男のもとに統率され、コングロマリットと呼ばれる巨大組織に成長したのです。その活動たるや、スターコマンドの仕事のほとんどがコングロマリットからの人類の宇宙艦の護衛と言われるほど、活発なものになっています。

海賊の脅威もさることながら、現在スターコマンドがもっとも懸念していることは、コングロマリットの宙域の反対側、トライアングルの左側のベータ・フロンティアにあります。そこは 我々が“インセクト”（虫）と呼ぶ、人類抹殺に執念を燃やす昆虫型異星人の領域です。インセクトの存在は、100年も前から知られていましたが、彼らが高い知能を持つ生物であることや、彼らの文化や言語についてわかるようになったのは、つい最近のことです。しかしその間、彼らとの関係が友好的であったことは、ただの一度もありません。5年前、1隻のスターコマンド戦艦が彼らに舵捕されたのを機に、我々の最先端技術が彼らに知られることとなり、インセクトは我々に匹敵するほどの科学力を身につけたのです。そして、今では、彼ら特有の脅威的な資源力と生産力により、我々をも脅かすほどの軍備を誇るようになっています。ここ数ヵ月の間、インセクトの人類への攻撃がにわかに回数を増やしていることから、近い将来、これが全面戦争に発展するの

ではないかと心配されています。

アルファ、ベータ、両フロンティアの向う側、つまり、銀河系の他の宙域については、まだほとんど知られていませんが、“LOBOT”(ロジカル・バイオロジー・オペレーション・タイプ) と呼ばれる機械生命体の宇宙船との遭遇報告が数件、提出されています。彼らは大変に高い知能の持ち主で、執念深い一面があると言われています。しかし、彼らには、トライアングルを侵略しようとする意志は見らません。LOBOTの正体については、異星人によって作られた人工の生物であるという説と、我々とはまったく違った進化の過程をたどって誕生した生物であるという説の2つが有力視されてますが、どちらにせよ、さしあたって、トライアングルにとって危険な存在ではないでしょう。

銀河系のそれ以外の宙域が、未知の生物に支配されているという説もありますが、それはまだ確認されていません。銀河系はあまりにも広大で、トライアングルで最大の宇宙船をもってしても、燃料補給なしに全銀河系を探索することは不可能だからです。

無数の惑星を調査した無人探索船からは、数種類の生物の棲息が報告されていますが、インセクトとLOBOT以外で我々の科学水準に匹敵する文明を持つ生物が発見されたという報告はありません。トライアングルの宇宙船のナビゲーションシステムには、これまでに調査を終えた惑星に関して、生物や重要な資源の有無を示すデータがインプットされています。しかし、それ以外の惑星については、ナビゲーションシステムで情報を得ることはできません。

現在、スターコマンドは非常事態体勢を敷いています。そのため、未熟な補充兵たちを貧弱な武装だけで宇宙艦に搭乗させ、戦闘に参加させているという悲惨な状況にあります。こんな状況ですから、補充兵たちの報酬は、敵と戦い任務を果たして初めて支払われます。その報酬で、より強力な装備を揃え、その後のさらに厳しい任務のための準備を整えるのです。

2　スターコマンドの起動方法

MS-DOSを組み込みます

①ドライブ1にMS-DOSのシステムディスクを入れ、パソコン本体のスイッチをONにしてください。

②A＞と表示されたら、ドライブ2に『スターコマンド』のプログラムディスクを入れます。

③キーボードから、B：INSTALLと打ち込み、リターンキーを押します。

④システムの転送が始まりますので、画面に再びA＞と表示されるまでは、キーボードや本体には手を触れないでください。

⑤画面に再びA＞が現われたら、ドライブ1、ドライブ2から2枚のディスクを抜いてください。

⑥これで、組み込みが終了しました。

ゲームスタートの方法

ドライブ1に『スターコマンド』のプログラムディスクを入れ、ドライブ2にデータディスクを入れて、リセットボタンを押します。

注）エラーメッセージが出た場合は、原因を調べ、最初からやり直してください。必ず『スターコマンド』のシステムディスクがドライブ1、データーディスクがドライブ2になるように本体を設定してから、ご利用ください。

ゲームを始める前に、必ず**ユーザーディスク**を作ってください。
ユーザーディスクの作り方は次のとおりです。

① **初期設定のメニュー**から、“2－ゲームを新しく始める”を選択します。

② **次に初期設定のメニュー**から、**“2－ゲームを新しく始める”**を選択します。

③ 後述の**“簡単スタート”**または**“マニアックスタート”**を選択すると、画面にメッセージが表示されます。

④ ドライブ2から**データディスク**を抜いて、**新しいディスク**をドライブ2に入れてください。入れ替えたら、**リターンキー**を押してください。

⑤ ディスクの初期化が終了したら、ドライブ1から**プログラムディスク**を抜いて**データディスク**を入れてください。入れ替えたら**リターンキー**を押してください。

⑥ **複写**が終了したら、ドライブ1から**データディスク**を抜いて**プログラムディスク**を入れてください。入れ替えたら**リターンキー**を押してください。

⑦ ゲームが始まりますので、存分にお楽しみください。

注）画面メッセージ中のドライブA、Bのアルファベットは、それぞれドライブ1、2に読み替えてください。画面上には、ＭＳ－ＤＯＳでの呼び名で表示してあります。

初期設定

スターコマンドを起動すると、まず、次のメニューが表示されます。

1ーゲームを続ける
2ーゲームを新しく始める
3ーマウス　ON／OFF
4ーサウンド　ON／OFF

セーブしたゲームの**続き**をプレイするときは、“1”を選択してください。**最初から**始めるときは、“2”を選択して、ユーザーディスクを作成してください(作成の方法は、前のページを見てください)。

マウスを使う場合は、“3”をONにしてください。使わない場合は、OFFにしてください。

音楽を鳴らしたい場合は、“4”をONにしてください。音楽を消してプレイしたい場合は、OFFにしてください。

“2”を選択して、新しくゲームをスタートさせると、次のメニューが表示されます。

1ー簡単スタート
2ーマニアックスタート

“1”を選ぶと、基本的な8人のキャラクターと宇宙艦と装備一式が**あらかじめ用意された状態**からゲームを始めることができます。

“2”を選ぶと、8人のキャラクターの作成、支給される 95000クレジットを使っての宇宙艦や装備の購入など、すべての**準備を自分で行なう**ことができます。

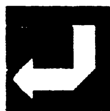
操作方法

キーボード操作

カーソルキー　移動するときつかいます。

テンキー　　メニューを選択するときに使います。2と8で画面上のコマンド

を選び、リターンキーを押します。



画面右下にこのマークが出たときは、リターンキーを押してください。



このマークは、メッセージが続くことを意味しています。リターンキーを押すと、続きのメッセージが現われます。

ESC　メニューが表示されているときにこれを押すと、ひとつ前のメニューに戻ることができます。**“はい”**、**“いいえ”**を選択する場合などでは、使えないこともありますので、そのときは、必ずいずれかを選択してください。

メッセージが表示されたときに、特に何のマークも表示されていないときは、リターンキーで抜けることができます。

キーボードによる文字入力

カタカナ、ひらがなの入力は、カナキーを押し、カナキーがロックされたことを確認したうえで、入力したい文字をキーボードから打ち込んでください。

カタカナ、ひらがなの切り換えは、［f・1］を押すことで行なえます。カナキーがロックされていないときは、英数字入力になります。

マウス操作

左ボタン　移動、メニュー選択など、決定するときに押します。
画面上に表示されているコマンドを、マウスでカーソル（↖）を合わせて選択し、左ボタンを押してください。

右ボタン　ひとつ前のメニューに戻るときなど、あらゆる解除に使います。

画面上にカーソルが表示されていない場合は、右ボタンを押すと、
先へ進むことができます。

この方法で、文字入力も含むすべての操作ができます。
マウスは必ずバスマウスを使用してください。

3　キャラクター

あなたのキャラクターが、常にゲームの中心となって活躍します。キャラクターは、ゲームの世界とプレイヤーをむすぶ、いわばプレーヤーの分身なのです。

特　性

キャラクターの能力は、７つの肉体的、精神的特性によって決定されます。以下は、その特性です。

体　力……ＨＰ（ヒットポイント)、移動力、装備できる最大重量に影響します。

敏捷性……移動能力に影響します。体力も、間接的に移動能力に影響を与えます。

確実性……戦闘において、射撃の能力に影響します。

勇　気……これも、戦闘において、射撃の能力に影響します。

精神力……ヒットポイントに影響します。

超能力……超能力を修得する素質に影響します。

知　性……さまざまな技能訓練の効果に影響します。

キャラクターを作った時点での、超能力を除くすべての特性の初期値は、30から70の範囲内で設定されますが、特性の値そのものには、上限はありません。超能力の初期値は、０から60の間で設定されます。

キャラクターの制作

まず、**“スターポート”**のメインメニューから、**“人事”**を選択してください。そのほかの選択肢については、スターポートの章でお話しましょう。では、さっそく、キャラクターを作りましょう。

人事を選択すると、**“戦士の採用”**、**“戦士の除隊”**、**“名前変更”**、**“配置変更”**の3つの選択肢が現われます。戦士の採用は、新しい戦士を採用します。戦士の除隊は、部隊から隊員を外します。名前変更は、簡単スタートをしたときの用意されているキャラクターの名前を、好きな名前に書き換えるときに使います。配置変更は、隊員の配置換えを行ないます。新しくキャラクターを作るときは、メンバー補充を選択してください。すると画面には、新しいキャラクターの特性が表示され、このキャラクターを採用するかどうかを聞かれます。このキャラクターが気に入らなければ、“いいえ”と答えてください。採用したいときは“はい”と答えてください。スターコマンドへの入隊が許可されます。

入隊が許可されたら、新隊員の職種を決めなければなりません。

キャラクターの職種

キャラクターは、**“機動戦士”**、**“操縦士”**、**“重戦士”**、**“超能力戦士”**の４つの職種のどれかを選択することになっています。それぞれの職種ごとに、修得できる特殊技術は異なります。どの職種にも一長一短があり、どれが最も優れているということも、劣っているということもありません。スターコマンドが推奨する部隊編成は、操縦士が２人、重戦士が２人以上、機動戦士が１人以上、そして、超能力戦士が１人となっています。この編成が、もっともバランスがよく、あらゆる特殊技術をひととおり揃えることができるからです。

超能力戦士は、ひとつの部隊に１人までと定められています。また、超能力戦士になるためには、超能力の値が51以上が必要です。

ゲーム中、キャラクターは略号で呼ばれることがあります。操縦士は“操”、副操縦士は“副”、そのほかの隊員を１から６までの数字で表わされます。

階　級

キャラクターには、特性、職種ともうひとつ、階級があります。階級は二等兵から始まります。階級は、ゲーム中だけでなく、ゲームに入る前の訓練期間中でも昇級することがあります。階級が高くなればなるほど、給料も高くなります。給料は、任務遂行中は月ごとに加算され続け、任務を達成したときに、まとめて支給されます。階級別の給料は、下の月給を基本にして支払われます。

二等兵…………　1500クレジット
一等兵…………　2000クレジット
軍　曹…………　2500クレジット
少　尉…………　3100クレジット
中　尉…………　3800クレジット
大　尉…………　4700クレジット
少　佐…………　6000クレジット
中　佐…………　7800クレジット
大　佐…………　10000クレジット
少　将…………　15000クレジット
中　将…………　22000クレジット
大　将…………　30000クレジット
堤　督…………　45000クレジット

基礎訓練

スターコマンド隊員は、20歳で入隊し、最初の８年間をスターポートで**基礎訓練**に従事します。しかし、この８年間は、あっという間に過ぎてしまうでしょう。基礎訓練では、新兵は、自分の専門分野の訓練リストの中から、毎年ひとつの**基礎技能コース**を選択し、受講します。それぞれのコースでは、個人の技能に応じて、１レベルから２レベルの資格を得ることができます。もちろん、失格すれば、その年は何の資格も得られないで終わります。

コースの中には、**特殊兵術**と**サバイバル**という、新兵の特性を向上させるために設立された施設で受講する、特別コースもあります。サバイバルでは、体力と精神力が、それぞれ3から7ポイント増え、特殊兵術は、機動性と確実性が2から6ポイント増えます。

また、**士官学校**もあり、ここでは、階級を1階級だけ昇級させることができます。ただし、士官学校には、8年間の訓練期間中に2回までしか入学できません。毎年、基礎技能訓練が終了したときにも、1階級昇級のチャンスがあります。

キャラクター1人が身につける基礎技能は、12種類です。それぞれの技能は、レベル0から始まって、最高レベル8まで伸ばすことができます。しかし、レベルの向上速度は、レベル3までは比較的早いのですが、それ以降は思うようには上がらなくなります。レベルがアップする過程で、端数が出ることがありますが、端数はすべて、切り捨てとなります。

レベルは、各技能を使用した際の成功率を表わしています。レベル0では、成功率が50パーセントです。レベルが1つ上がるごとに成功率は5パーセントずつ増していき、最高で90パーセントに達します。

技　能

操　縦

宇宙艦または着陸船を操縦するには、操縦技能レベル1が必要です。また、操縦技能は、レベル1ごとに、敵の砲撃に対する被弾の可能性を、5パーセントずつ減少させます。

艦砲戦術

敵艦に対する砲撃の命中率を高めます。命中率50パーセントから始まり、レベル1ごとに5パーセントずつ向上します。もちろん、実際の命中率は、敵艦の種類や相手側の操縦士の能力によって変化します。

偵　察

部隊のなかで、偵察技能レベルがもっとも高いメンバーが、偵察任務

に就きます。惑星上で、敵との遭遇を避けたいときは、偵察技能が大いに役立ちます。敵がこちらに近付きつつあるときなどは、敵に発見される前に、こちらで敵を確認し、身を隠すことができるからです。また、運悪く敵との遭遇が避けられないときでも、偵察兵をうまく使うことで、こちらから奇襲作戦にでることも可能となります。動体探査機を装備すれば、偵察はさらに有効なものとなります（動体探査機は、装置リストの章で詳しく紹介します）。宇宙ステーションや惑星基地などでは、偵察兵は、罠を発見し、撤去したり無力化するという重要な任務を負います。また、宇宙ステーションや惑星基地で敵に奇襲をかけときにも、偵察兵は大変に重要な存在です。

医　療

医療キット（装置リスト参照）を装備した隊員は、負傷した隊員のヒットポイントを回復させることができます。１度に回復できるのは４ポイント。１レベルごとに、回復の成功率が10パーセント向上します。

爆発弾

この技能のレベルが、爆発性の武器を使用したときの効果を決定します（兵器リスト参照）。

ガス弾

この技能のレベルが、ガス弾を使用したときの効果を決定します。

暗号解読

特別な暗号や異星人の言語を解読する技能です。部隊の中では、操縦士だけが、この技能を発揮できます。解読に成功すると、異星人との交信が可能となります。操縦士がこれに失敗すると、あとは、超能力戦士に頼るしかありません（超能力参照）。

軽兵器

軽兵器の命中率を決定します。

重兵器

重兵器の命中率を決定します。

携帯兵器

携帯兵器は、軽兵器や重兵器の弾薬が切れたときや、故障したときに使用する非常用の兵器とされています。この技能は、携帯兵器の命中率を決定します（携帯兵器リスト参照)。

修　理

宇宙艦などの故障を修理する技能です。レベル１につき、修理の成功率は10パーセント向上します。修理キット（装置リスト参照）があれば、さらに35パーセント、成功率が上がります。宇宙艦の修理に成功すれば、スターポートで料金を払って修理させる必要がなくなりますが、生命維持装置や推進装置の修理に失敗したら、救助が来るまで、暗い宇宙で死を待つだけということにもなりかねません。修理技能は、宇宙艦以外にも、さまざまな装置の修理にも適用されます。

超能力

超能力戦士だけが、この技能を修得することができます。超能力には５種類あり、それらは、超能力の特性に合わせて、段階的に使えるようになります。

レベル１……精神攻撃波
レベル２……精神交流
レベル３……治療（５ポイント）
レベル４……超能力探査
レベル５……超念動波

精神攻撃波　敵にダメージを与える精神的な攻撃です。成功率や100パーセントですが極度に精神エネルギーを消費するために、1回の戦闘で使用できる回数に限度があります。

精神交流　宇宙ステーションや基地内で遭遇した敵とのコミュニケーションをはかる能力です。成功のパーセンテージは、超能力の特性の値と同数です。

治　療　戦闘中の負傷者のヒットポイントを、5ポイント回復させる能力です。1回の戦闘で行なえる治療回数には限度がありますから、超能力チャートを参照してください。

超能力探査　宇宙ステーションや基地内で、部屋の捜索を行なう能力です。1回の航海で数回しか使用できません。

超念動波　人と人の1対1の対決において、最後の手段として使われる、攻撃波です。成功率は極めて低いのですが、成功すれば、確実に敵を倒すことができます。

以上の能力に加えて、超能力戦士は、光電子サーベルという携帯兵器を使うことができます。これは、40ポイントのダメージを敵に与えることができますが、超能力戦士以外の隊員には、買うことも使うこともできません。

そのほかの特性

キャラクターは、7つの基本特性によって決定される、5つの副次的な特性があります。

ヒットポイント（HP）

体力と精神力から決定される、キャラクターの耐久力です。

攻撃効力

確実性と勇気から決定され、キャラクターの持つ基本命中率を上げる、命中度です。

防御効力

敏捷性から決定され、敵の攻撃の命中率を低下させます。

最大許容重量

体力から決定され、敏捷性を減少させずに持つことのできる装備の重量です。この限界を越えると、1キログラムにつき移動力が1ポイント下がります。最大許容重量の2倍の重さの装備を持つと、移動力は0になります。

移動力

体力と敏捷性から決定される、(最大許容重量を越えないとして)1回に何メートル移動できるかを示す値です。

キャラクターの成長

キャラクターは、任務を果たすごとに、新たな訓練を受けることになっています。これにより、特性と技能をさらに向上させることができます。

初めに、特性向上のための訓練を受けます。超能力戦士以外のキャラクターは、超能力の修得はできませんから、超能力向上の訓練を受けても時間の無駄です。特性の値が100以下の場合、5から9ポイントが増加します。100を越えると、2から4ポイントしか増加しません。

次に、技能を向上させる訓練を受けます。技能のレベルは1つずつ上がりますが、レベルが2以上のキャラクターの場合は、1つ以下ということもあります(訓練リスト参照)。

キャラクターの死亡

戦闘などで、ヒットポイントが0になったキャラクターは、**死亡**します。死亡したキャラクターは、スターポートに帰還した際に、**クローン再生**することができます。クローン再生をするかどうかのメニューが現われますから、**"はい"**か**"い**

いえ”で答えてください。

隊員の誰かがひとりでも生き残っていて、自力でスターポートに帰りつけた場合は、クローン再生は無料です。運悪く隊員全体が死亡した場合は、艦は自動的にスターポートに戻されます。しかし、救助費用として、部隊の所持金の半分を支払わなければなりません。

4　スターポート

スターポートは、ゲーム中でもっとも重要な場所です。任務遂行のために宇宙に遠征しているとき以外、あなたは常にスターポートで活動することになります。**装備の購入、売却、修理**など、スターポートに備っている機能を紹介しましょう。

人　事

戦士の採用、戦士の除隊、隊員の名前変更、部隊の配置換えを行ないます。

購　入

装備の購入は、このゲームでは大変に重要な行動です。装備を購入する場合は、まず、どの隊員が買うのかを決め、次に、何を買うかを決めます。

弾薬を購入するときは、あなたが装備している兵器のリストが表示されます。そのなかから、どの兵器に弾薬を補充するのかを指定します。

携帯兵器と照準器と装甲服は、キャラクター間で売買することはできません。それらの装備は、所有する隊員にしか使えないようになっているからです。これらの装備を売却して別の装備を購入したいときは、新品と買い換えてください。

艦載砲や防御シールドを購入するときは、艦のどの位置に装備するかを指定してください。新しい艦に買い換えても、前の艦の装備は、そのまま新しい艦に移し換えられます。

売　却

物品の売却は、たとえ破損したものであっても、その物品本来の価格の80パーセントの価格で売却できます。宇宙艦を売却すると、その艦の装備は新しい艦にそのまま移されますが、再装備の費用として、移される装備の総額の15パーセントがかかります。この費用は、旧艦の売却額から差し引かれることになっていま

す。

借金が返却できなくなったときや、任務遂行に必要な装備を購入できないときに、**破産申告**をすることができます。申告を行なうと、借金は免除され、90000クレジットの資金を与えられます。しかし、借金返済のために、あなたの部隊の全装備は没収され、あなた対する指令部の信頼も大きく失墜させることになるため、あくまでも最後の手段と考えておいてください。

修　理

スターポートのドックには、優秀な修理工が待機しています。ダメージを受けた装備は、彼らの手にかかれば完全に元どおりになりますが、修理代は安くはありません。

また、ドックでは、艦の修理のほかに、艦の重量を軽減して巡航速度を増す目的で、艦補強ユニットを取り外す作業も行なっています。

検　索

隊員の特性や、艦の状態を艦内コンピュータのデータベースを検索し、調べることができます。そのほか、極秘探索で収集した第2種貨物や、科学調査で採取した第1種貨物など、さまざまな特殊貨物のリストを調べることができます。

指　令

中央軍指令部からの任務の指令を受けます。また、指令の内容の確認も行なえます。

発　進

銀河系への旅に出発します。

5 装　備

通常兵器

兵器リストには、個々の兵器の仕様が細かく記されています。個人が装備する兵器は54種類。それぞれ、次の11項目に及ぶ特性を持っています。

破壊力

敵に与えることのできるダメージの最大値です。通常は、この70パーセントほどのダメージを与えます。

ROF（発砲回数）

1回の戦闘において、何回発砲できるかを示します。

重　量

その兵器の重さを、キログラムで示します。

射程距離

射程距離をメートルで表わします。射程外の目標に対する命中率は、極端に悪くなります。

価　格

値段をクレジットで示します。

タイプ

その兵器を扱うのに必要な技能を示します。

弾倉容量

その兵器の、弾倉1つにつき、弾薬が何発実装できるかを示します。

弾倉容量が20で、発砲回数が４のレーザー銃の場合、５回の戦闘に１回、弾倉を交換しなければばらばいことになります。

弾倉重量

弾倉１つ分の重さをキログラムで示します。

弾倉価格

弾倉１つの価格です。

ヒットボーナス

隊員の個々の特性である命中率に加算されるボーナス値です。この数値が大きければ大きいほど、命中率は高くなります。

ダメージタイプ

どんなダメージを与えるかを示します。弾丸、散弾、射針、電磁、イオン、レーザーを使用する兵器は単独の目標に、熱線、ロケット、ガス弾、爆発弾を使用する兵器は、複数の目標にダメージを与えることができます。

脅威度

その兵器の、見かけの恐ろしさです。この数値の高い兵器を持っていると、敵が降伏する確率が増します。

装甲服

装甲服は16種類あります。ダメージを受けた際に、装備している装甲服の防御度数と同じ値だけ、ダメージを軽減してくれます。装甲服は、前述のとおり、隊員間での売買はできません。

携帯兵器

携帯兵器は6種類あります。装甲服と同様、隊員間での売買はできません。携帯兵器は、無料です。

照準器

照準器は4種類あり、それぞれ、兵器の命中率を高めます。照準器は、使用する隊員の脳波に同調するように作られているため、これも、隊員間での売買はできません。個人戦でのみ、使用可能です。

一般装備

医療キット

医療技能を有する隊員が使用することで、ダメージを受けた隊員のヒットポイントを4ポイント回復させることができます。

修理キット

修理技能を有する隊員が使用することで、兵器やさまざまな装置の修理ができます。修理キットは重量があるため、通常は操縦士が保有します。

簡易探知器

敵の領域を通過するときなど、この装置があれば敵の動きを探査することができるので、敵の奇襲を阻止することができます。敵の基地や宇宙ステーションを探査するときには、あらかじめこれを作動させておくことが大切です。しかし、探査能力には限界があることを、よく心得ておいてください。

動体探知器

簡易探知器を、より強力にした装置です。

音波バーナー

ドアを破壊するときに使用します。

化学バーナー

音波バーナーを、より強力にしたものです。

電子錠解除ユニット

鍵のかかったドアを開けるのに用います。偵察技能を有する隊員が使用すると、高い効果が得られます。

酸素マスク

酸素シリンダー

環境順応ユニット

呼吸不可能な空間で行動するときは、すべての隊員がこの3つの装置を必要とします。

放射線探知機

敵の領域には、放射線を使った罠がしかけてあることがあります。それを探査するために、動体探査器同様、敵の領域に侵入する前から作動させておくことが大切です。

宇宙艦

スターコマンドの正式宇宙艦は、9種類です。すべて、性能と価格が異なりますが、どれも8人乗りで、さまざまな兵器や装置を装備することができます。宇

宙艦の操縦には、２人の操縦士が必要です。正操縦士が宇宙艦の操縦を、副操縦士が隊員を惑星表面に降ろす探査船の操縦を、それぞれ担当します。そのほかの隊員は、砲撃手を兼任します。それぞれ、隊員の配置に対応する砲を担当します。

宇宙艦は、以下の８種類の特性によって性能が決まります。

船体重量

何も装備していない状態の艦の重量を、トンで示します。

最大総重量

航行速度に影響しない範囲で搭載できる重量を示します。

価　格

宇宙艦の値段です。

防御効力

キャラクターの防衛効力と同様に、敵の砲撃の命中率を、この値だけ低下させます。大型艦は目標にされやすいので、防衛力の値はマイナスになります。

最大推力

最大速度を示します。

艦補強ユニット

宇宙艦の強度を増すために艦の外壁に装着するユニットです。敵の攻撃によってユニットは減少していきますが、一撃でユニットが貫通されることはありません。装着するユニットの重量と価格は、艦の種類によって異なります。

最大燃料

燃料タンクの大きさです。どの艦も、燃費は同一です。

探査船数

搭載できる探査船の数です。複数の探査船を搭載できる艦もありますが、１度に何機も使用することはできません。メインの着陸船が故障したときのための予備として、搭載しておくのが目的です。

宇宙艦の装備

宇宙艦には、艦を航行させるのに必要な13種類の装置が装備されています。これらは、別途に購入することはできませんが、故障した際は、修理することができます。

探査船

惑星の探査に使用します。副操縦士が操縦します。

艦内コンピュータ

艦が牽引している物、撃墜した敵艦のリストや、指令の内容を記録します。

通信装置

操縦士が、この装置と暗号解読技能を使って、敵との交信をします。

牽引リンク

敵艦に乗り込み乗っ取った宇宙艦を、スターポートまで牽引して帰るときに使用します。１度に10隻まで牽引できます。

艦体外壁

敵艦の攻撃で艦体が破損することがあります。

推進機関

ここを破損すると、艦は航行不能となります。修理キットを使用しての修理に失敗すると、艦は宇宙空間で孤立することになります。

逆推進機関

戦闘中に、艦を方向転換させるときに必要な機関です。ここを破壊されると、方向転換ができなくなります。

生命維持装置

戦闘などでこれを破損すると、隊員の生命は一瞬にして失われてしまいます。

主電源

戦闘中にこれを破損しても艦は動きを失いますが、補助電源に切り換えることで戦闘を続行することができない。

艦載砲、その他

艦載砲は、敵艦との戦闘に使用します。砲は、艦の6方向に装備できます。操縦士以外の6人が、それぞれ1門ずつ担当します。
艦載砲の弾薬補給は、個人装備の兵器と同様に、同じ種類の兵器にはひとつの弾倉で行ないます。たとえば、2門の超高速プラズマ弾に弾倉補給する場合、超高速プラズマ弾の弾倉容量は12発ですが、それぞれに12発ずつ補給するのではなく、2門で12発を補給することになります。別々に弾薬数を設定することはできません。

防御シールド

宇宙艦には、**前部(1)**、**右舷(2)**、**後部(3)**、**左舷(4)**、の4方向にシールドを装備することができ、敵艦からの攻撃から艦を守ります。防御シールドがないと、敵艦の砲弾が艦体を直撃し、艦に穴が開く危険性があります。

防御システム

敵艦の自艦に対する砲撃の命中率を低下させ、自艦の移動能力を高めます。

迎撃システム

接近する敵ミサイルを迎撃します。迎撃システムリストに示されている数字は、それぞれのミサイルを打ち落とせる可能性を表わしています。このシステムには、使用回数の制限はありません。

宇宙艦の燃料補給

スターポートに帰還すると、宇宙艦は自動的に燃料の補給を受けます。宇宙空間で燃料切れになってしまった場合は、救助されるのを待つしかありません。運よく救助されれば、自動的にスターポートに帰れますが、救助費用を支払わなければなりません。

6　宇宙航海

この銀河系には、何千という惑星が存在しますが、知的生物が住む惑星は、その中のほんの一握りにすぎません。指令部は、惑星にはあまり関心がありませんが、惑星に関する情報は豊富で、その提供を惜しみません。

画面表示

現在位置を示す宇宙マップの表示から隊員の生命活動状態にいたるまで、さまざまな情報を提供してくれます。航行中は、画面表示から目を離すことができません。

マップ

画面の右側に、宇宙マップとズームレベルを表示します。マップでは、5段階のズーム**（銀河系スキャン、ロングレンジ、セクタースキャン、システムスキャン、ビジュアルスキャン）**を使うことで、範囲内のあらゆるものを見ることができます。

テキスト表示

画面左下に、移動やその他のメニューを表示します。メニューで選択された情報は、マップ上に開くウインドーの中に表示されます。

ステイタス表示

画面左上に、現セクター位置、燃料の残量、艦の補強度を表示します。また、**赤、黄、緑の3色の警報ランプ**で、ステイタスを表示します。赤は敵との遭遇を、黄は敵の領域に侵入したことを、緑は安全な領域にいることを、それぞれ表わします。

銀河系内の移動

銀河系は32×32のセクターに分けられています（左下が1・1で、右上が32・32となります）。現在位置はステイタス表示の上の部分に表示されます。テキスト表示の**“アップ”**、**“ダウン”**コマンドを使って、ズームレベルを選択し、それぞれのレベルで、移動を行なうことができます。

移動は、マップ上に現われる四角いマークを動かすことで、自由に行なえます。この四角いマークは、あなたの艦の位置を表わしているのです。ただし、ロングレンジ以外では、マップの境界を越えて移動することはできません。

各ズームレベルを説明しましょう。

銀河系スキャン

銀河系全体を見ることができます。このレベルでは艦の移動はできません。艦の位置の確認に利用してください。

ロングレンジ

銀河系を8×8のセクターに分けたマップです。銀河系の長距離移動にもっとも適し、セクター間の移動ができる唯一のレベルです。メインメニューは、このレベルでのみ表示されます。

セクタースキャン

セクター内に存在するすべての恒星、スターポート、宇宙ステーションなどを表示します。ここでもあなたの艦の位置は四角いマークで表わされ、恒星には、左から右、上から下へと番号がふられています。

システムスキャン

ひとつの恒星系を表示します。移動はこの恒星系内に限定され、艦の位置は四角いマークで表わされます。惑星には、内側から外側へ、番号がふられています。

ビジュアルスキャン

最大に拡大されたレベルです。惑星やスターポートなどを直接見ることができ、**惑星の大気成分、質量、引力、密度、直径、呼吸可能かどうか、生命反応**などの情報を調査して表示してくれます。生命体の存在が確認された場合は、ごく簡単な生命体調査を行なうこともできます。

宇宙空間の移動は、さまざまな遭遇をもたらします。予期せずして敵の宇宙ステーションに遭遇することもあるでしょう。また、ほかの宇宙艦とは、ごく頻繁に遭遇することでしょう。宇宙艦の接近は自動的に感知され、相手が敵であると判断されたときは、**戦闘状態**に入ります。

惑星探査

ビジュアルスキャンのレベルでは、惑星着陸作戦のための新しいメニューが表われます。**科学調査**のための**未知の物質の採取**や、異種文明の偵察という、**極秘探索**（高度な文明を持つ惑星に限られるが）、さらに、**積載貨物の売買**のために、探査船で惑星表面に着陸することができます。

惑星上で敵に遭遇することもあります。遭遇の可能性は、極秘探索のときがもっとも高く、科学調査、資源の売買の順に、可能性は低くなります。惑星で敵に遭遇した場合は、いかなる条件の元にあろうと、戦い、勝たなければなりません。

7　宇宙戦

宇宙空間を航行中に他の宇宙艦と遭遇したとき、相手を味方と確認できない場合は、ただちに戦闘状態に入ります。遭遇する相手が必ずしも敵ではないということを、よく認識しておいてください。

戦闘は、**交信段階、移動段階、戦闘段階**の３つの段階で構成されます。

交信段階

遭遇した艦が味方ではないと確認されると、直ちに交信段階にはいります。副操縦士が暗号解読技能を駆使して、相手との交信を試みます。この試みに失敗したり、中止をすると、相手との交信するチャンスは失われます。

うまく交信状態に入れたら、次の６つの中から交信の態度を選択します。

“乞う”、“要請する”、“要求する”、“売買取引”、“脅す”、“交信中止”

“乞う”は非常に低姿勢で、以下、“要請する”、“要求する”と順番に態度が硬化します。“売買取引”は、金銭で戦いを回避したいときに用います。“交信中止”を選択すると、艦は移動段階に移ります。

こちらの交信に対する相手の回答は、相手がこちらの態度をどのように解釈したかによって異なります。また、こちらが強い態度で出た場合は、それがはったりであるか否かを彼らなりに判断したうえで、相手は交渉の態度を決定します。

態度を決定したら、次は相手に何を求めるかを、**“燃料”、“休戦”、“金品”、“降伏”**の中から選択します。“燃料”は、燃料を求めていることを意味し、“休戦”は、お互いにこのまま、それぞれの航行に戻ることを意味します。“金品”は、「身ぐるみ脱いで、とっとと消えろ！」という意味。“降伏”は、文字どおり、無条件降伏せよということを意味します。

移動段階

交信段階が終了すると、移動段階に入ります。移動段階は、戦闘状態の一部で

すから注意してください。直面する宇宙艦が味方の場合は、向うから攻撃してくることはありません。

移動段階では、１度に最高６回の**行動（フェーズ）**が許されます。もっとも高速の艦は６フェーズの行動が可能ですが、それより遅い艦では行動回数は少なくなります。

移動段階では、以下のコマンドが使用できます。

時計回り

艦を右に45度、回転させます。

反時計回り

艦を左に45度、回転させます。

探査画面

射程外の敵艦の位置を調べて表示します。

映像画面

射程内の敵艦の実像映像を表示します。

待　機

その場で艦を待機させます。

配置変更

隊員の配置換えを行ないます。

戦線離脱

戦闘領域から、亜空間へ脱出します。しかしこれは、１回で40ユニットもの燃料を消費しますから、あくまでも最後の手段として考えてください。通常は、移動キーを使って敵艦の射程外に出ることで、戦線から離れることができます。

移動段階での基本戦術は、敵艦を１隻ずつ自艦の射程内に補足することと、常に敵艦の背後に回ることです。相手の数が多く、速度もこちらより速い場合は、この戦法は使えませんが、基本として、常に頭に入れておいてください。

戦闘段階

戦闘段階では、１番から６番までの隊員は、誰でも艦載砲を撃つことができます。しかし、それには、次の条件が満たされていなければなりません。それぞれの隊員が担当する艦載砲が装備されていること、砲が正常に作動すること、砲手が健在であること、敵艦が射程内にあることです。敵艦に接近すればするほど、命中率は高くなりますが、同時に敵からの砲弾も被弾しやすくなります。

戦闘段階では、次の４つのコマンドが使用できます。

攻　撃

艦載砲を発射します。射程内の敵艦がアルファベットで表示されますから、目標を選択してください。

速　射

通常の２倍の速度で艦載砲を発射します。命中率は通常の攻撃の半分になるので、速度の遅い大型艦にのみ有効です。

装　塡

レーザー砲以外の艦載砲に、弾薬を込めます。レーザー砲は、燃料をエネルギーとして使うため、装塡の必要はありません。

照　準

敵艦に照準を合わせると、次のターンの攻撃で、照準を合わせた艦に対する命中率に50パーセントのボーナスがつきます。照準を選択すると、そのターンは攻撃できません。この次のターンでも同じ目標に照

準を合わせると**(再照準)**、さらに30パーセントのボーナスがつき、またその次のターンでも照準を合わせると**(再再照準)**、さらに20パーセント、計100パーセントのボーナスがつくことになります。しかし、敵艦が射程外に出てしまったり、照準以外のコマンドを選択すると、それまで加算されたボーナスは消えてしまいます。また最初から、照準を合わせなおしてください。

戦術と数値

宇宙空間での艦対艦の戦闘では、敵艦隊のなかの1、2隻を孤立させて、集中的に攻撃するのが理想とされています。1度に1隻ずつと戦うほうが楽だからです。しかし、これが常に最良の方法であるとは限りません。

戦闘状態からの離脱も、大切な戦術のひとつです。敵艦との距離が、探査画面にも映らないほど遠ざかると、その敵艦との戦闘状態は解除されます。

また、敵艦に乗り移って白兵戦に持ち込むことも、艦対艦の戦いを回避する手段として有効です。敵艦隊が最後の1隻を残すのみとなったら、自艦を敵艦の上に重ねるように移動させます。これで、隊員を敵艦に乗り込ませることができます。あとは、敵艦の乗組員との銃撃戦です。こちらが勝てば、敵艦の燃料を摂取することができ、敵艦をまるごと舵捕することもできます。舵捕した敵艦をスターポートに牽引して帰ると、指令部から報酬が支払われます。

ここでもう一度、艦対艦の戦闘における、命中率がどう計算されるかを見てみましょう。砲撃兵の基本命中率が50パーセント。それに、砲撃兵のレベルが1上がるごとに5パーセントが加算されます。敵艦との距離が縮まるにつれ命中率も上がり、最高で25パーセントまで加算されます。これに、照準によるボーナスが加算されます。その合計が命中率となるわけですが、最低値は10パーセント、最高値は90パーセントに限定されているので、合計が10パーセント以下の場合は10パーセントまで引き上げられ、90パーセント以上の場合は、90パーセントまで引き下げられて、最終的な命中率が決定されます。

報　酬

敵艦を撃破すると、撃破した敵艦１トンにつき20クレジットの報酬が、指令部から支払われます。また、舵捕した敵艦をスターポートまで牽引してくると、１トンにつき10クレジットの報酬が支払われます。牽引できる艦は、10隻までです。

8　個人の戦闘

戦士が宇宙艦を降りて、直接、異星人などと対決しなければならないことも、しばしば起こります。このとき、各隊員の装備や武器の選択が適切であるかどうかが試されます。

この戦闘が始まる前に、コンピュータから、**大気**、**引力**、**疲労度**など、戦闘に影響する戦場のデータが与えられます。

引力は、隊員の疲労度に大きく影響を及ぼします。多くの宇宙ステーションでは、引力は１Gに保たれていますが、引力が１Gという惑星は非常に稀です。引力が大きいほど、隊員の疲労は増します。

戦場の大気が呼吸可能かどうかも、コンピュータによって示されます。呼吸不可能な場所では、酸素マスク、酸素シリンダー、環境順応ユニットが必要です。この装備を持たずに呼吸不可能な大気の中に出ることは死を意味しますから、注意してください。

疲労の度合いは引力から計算されますが、呼吸可能かどうかも影響します。疲労度が高くなるほど、隊員の戦闘能力が低下します。

画面表示

マップ

画面の左上に表示され、戦場の地勢、敵と自部隊の位置を示します。敵は、マップ上の適当なところから攻撃を開始しますが、あなたは、常にマップ中央から始めなければなりません。地勢は、**攻撃エリア**、**防御エリア**、**侵入不可エリア**の３種類に分けられ、それぞれ、戦闘に重要な影響を与えます。



攻撃エリア　敵に対する命中率が25パーセント上がります。



防御エリア　敵の攻撃の命中率が25パーセント下がります。



侵入不可エリア　敵も味方も侵入することができません。

隊員が攻撃エリアにいる場合、敵に対する命中率が25パーセント上がります。防御エリアでは、敵から受ける攻撃の命中率が25パーセント減少し、被弾する危険性が少なくなりますが、同時にこちらからの命中率も25パーセント減少してしまいます。侵入不可エリアには、敵味方とも、侵入できません。
マップに現われるアルファベットは敵の部隊で、数字はそれぞれの部隊の敵兵です。各敵兵の持っている武器の種類は、画面右下の敵の敵武器リストに表示されます。

ステイタス表示

画面右上に、地上作戦チーム６人の各隊員の状態が表示されます。表示されるのは、**ヒットポイント(HP)、体の状態、兵器の状態**の３種類です。
兵器の状態の表示の方法は、宇宙戦の場合とほぼ同じで、**"残"**が弾倉に残っている弾薬の数。**"弾"**は、残りの弾倉の数を表わします。弾倉の数は、９個以上ある場合は常に９と表示されます。つまり、弾倉が100個あったとしても ここには９としか表示されず、残りが９個以下になったときに、この数字が減っていきますから、注意してください。

テキスト表示

画面右下に表示される、コマンド選択メニューです。

敵武器リスト

画面左下に表示され、敵の部隊数、部隊の人数、武器の種類が示されます。敵の武器は、下のリストのとおりです。攻撃によって死亡した敵は、このリストから消えます。



レーザー銃　遠くからひとりを狙う場合に使われます。

 **ロケット銃など** 遠くから複数を狙う場合に使われます。

 **熱線銃など** 近距離から、広範囲の目標にダメージを与える場合に使われます。

 **素　手** 接近戦において、爪で引っ掻いたり殴ったりします。

 **毒　針** 接近戦において、サソリのように針でついて攻撃します。

 **牙** 接近戦において、咬みつき攻撃を行ないます。

個人戦闘

宇宙戦と同様に、交信、移動、戦闘の３つの段階があり、移動段階では、行動は６フェーズまで可能です。

交信段階

戦闘体勢になると、まず交信段階に入ります。最初の交信に失敗したり、交信中止を選択すると、この戦闘では、もう交信するチャンスはありません。燃料の請求ができない点を除けば、あとはすべて、宇宙戦の交信段階と同じです。

移動段階

次に移動段階に入ります。移動段階では、１度に最高６フェーズの行動が許されます。しかし、フェーズの数は、部隊の中でもっとも機動力が低い者を基準に決定されます。行動回数は、隊員の機動力を５で割った数を四捨五入した数となります。たとえば、機動力が18から22であったとすると、行動可能フェーズは４ということになります。ここで使用できるコマンドは、回転を除けば、宇宙戦の移動段階と同じです。

戦闘段階

死亡した隊員、休息中の隊員、兵器を変更中の隊員以外は、みな敵に攻撃を加えることができます。携帯兵器は、敵とマップ上で接触したときにのみ、使用可能です。

通常攻撃の他に、超能力戦士は、超能力攻撃を加えることができます。コマンドメニューから、どの超能力を使用するかを選択してください。攻撃の方法は、まずどの部隊を攻撃するか、次に、その部隊の誰を攻撃するかを、各隊員ごとに決定します。手榴弾などを使用する場合は、目標は部隊全体となります。ひとつの部隊を全滅させるだけの威力を持つため、目標の部隊員まで選択する必要はありません。

ダメージ

敵の攻撃が命中すると、ダメージの値が計算され、装甲服にそれだけの損害を与えます。敵の攻撃力が装甲服の防御率を上回ると、敵の攻撃は装甲服を貫通して隊員の体に直接ダメージを与えます。これは、結果的に装甲服の破損のみならず、その他の装備の破損も引き起こします。兵器が被害を受けることも十分に有り得ますから、予備の兵器は、常に装備しておくことが大切です。

疲　労

疲労は、個人戦闘では、大変に重要な意味を持ちます。それぞれの隊員の疲労ポイントは、行動回数を3倍した数値で、あらゆる活動が疲労ポイントを消費します。また、疲労ポイントは環境によって多少の増減があります。引力の小さな場所では疲労ポイントの消費は少なく、呼吸装置を必要とするような場所では、消費が激しくなります。疲労ポイントを使い果たしてしまった隊員は、疲労ポイント回復のために、次のターンは休まなければなりません。

9　未確認地域

与えられる任務の中には、未知の地域の探検も珍しくありません。そこには、**罠**や敵対する**異星人**や見たこともない**機械**など、多くの危険が待ち受けています。

未確認地域を探検するうちに、異星人などの構造物が発見されることがあるでしょう。そのような構造物の中では、部屋から部屋へ移動することで、その構造物のマップが作成されていきます。そしてそのマップには、部屋の構造と中の様子が自動的に表示されるようになっています。画面の右上には、その部屋に関する情報が表示され、**警報ランプ**が青、黄、赤の３つの色で危険度を知らせてくれます。警報ランプが赤のときは、敵の奇襲を警戒してください。

罠は、基本的に２種類に分けられます。ひとつは、**爆発性**のもの、もうひとつは、**放射能**を被曝させるものです。偵察技能の高い隊員がいれば、罠を事前に発見し、無力化することができます。

構造物の中では、ドアが開かずに立往生するという困難に遭遇することもあります。このようなドアは、ドアの鍵をこじ開けるか、爆破するしかありません。解錠は偵察技能の高い隊員の仕事ですが、チャンスは１回だけです。これに失敗したら、あとは爆破だけです。これには、バーナーの使用が大変に有効ですが、銃でドアを破壊することも可能です。ただし、銃を使用する場合は、ドアが破壊されるか弾倉が空になるまで、銃を撃ち続けなければなりませんから、注意してください。

動体探知器と放射線探知器を作動させておくことは、構造物に侵入する際には決して忘れてはならないことです。これらの探知器を使用したいときは、コマンドメニューの**“探知機使用”**を選択してください。

イベントメニュー

構造物の部屋の中で、特殊な装置や生物とコンタクトを持つことがあります。このようなとき、次のコマンドが使用できるようになります。

1～9

番号の選択を求められたときに使用します。

戻　る

コンタクト中の相手から離れます。

攻撃する

何かを攻撃、破壊します。

調べる

コンタクトしている相手の、より詳しい情報が得られます。

挨拶する

遭遇した相手にこちらの素性を説明します。

情報を得る

遭遇した相手から情報を集めます。

金品の要求

高圧的な態度を示します。あまりよい方法ではありませんが、こちらの言いたいことを相手にわからせるときに役立ちます。

取　る

物を手に入れます。

使　う

物を使用します。

意見に従う

意見に従います。

は　い

質問に答えるときに使います。

いいえ

質問に答えるときに使います。

情報を買う

重要な情報を提供したら、金を払う申し出ます。

その他

文字を入力するときに使います。ゲーム中に得た重要な言葉について尋ねたり、相手の質問に答えるときに、適当と思われる言葉を入力してください。ここで入力できる文字は、ゲーム中に表示されるとおりの**カタカナ、英数の文字**のみであることに注意してください。

通常兵器 ― 軽兵器

		破壊力	発砲回数	弾倉容量	重量 (kg)
弾丸銃	5.56mm パルスガン	8	2	8	0.4
	11mm パルスガン	15	2	2	0.3
	9mm センサーパルスガン	12	2	6	1
	9mm オートマチック	12	2	8	1
	12mm オートマチック	14	2	7	1.3
	11mm 'オートマッグ'	15	2	8	1.5
	5.56mm MAG. SMG	10	7	50	2.5
	9mm MAC-10. SMG	11	5	30	3.5
	11mm LH-SMG	12	6	30	4
	5.56mm SW-SMG	10	8	100	5.3
	5.56mm 攻撃ライフル	13	4	30	5.5
	7.62mm 攻撃ライフル	15	3	20	6.3
	7.62 / 20mm ARランチャー	20	3	20	7.3
	12ga ショットガン	22	2	5	4.5
	12ga 自動式ショットガン	18	2	5	5.3
	10ga 回転式ショットガン	21	2	5	6
射針銃	1mm ニードルガン	10	12	250	1.3
	2mm ニードルガン	14	10	220	1.8
	2.5mm ガウス・ライフル	16	10	200	3.3
電磁銃	40kv 電磁銃	18	1	20	2.5
	1.1mv 電磁銃	27	1	15	3
	40ghz 電磁銃	12	1	5	8
	TWT増幅 EMPガン	18	1	4	11
イオン銃	2重コイル・イオンガン	15	3	25	5.5
	3重コイル・イオンガン	25	3	12	7.5
	5重コイル・イオンガン	30	3	8	9.3
手榴弾	ICD手榴弾	30	1	1	0.2

射程距離	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾀｲﾌﾟ	弾倉重量	弾倉価格	ﾋｯﾄﾎﾞｰﾅｽ	価格	脅威度	タイプ
20	弾丸	0.4	4	-10	20	0	軽兵器
10	弾丸	0.1	5	-20	20	0	軽兵器
50	弾丸	0.2	1	0	298	1	軽兵器
50	弾丸	0.3	5	0	338	1	軽兵器
50	弾丸	0.3	6	-5	282	1	軽兵器
75	弾丸	0.3	7	0	516	2	軽兵器
100	弾丸	2.6	10	0	1,279	2	軽兵器
90	弾丸	0.9	10	0	897	3	軽兵器
90	弾丸	1.3	11	5	1,083	3	軽兵器
100	弾丸	5.1	35	10	2,432	4	軽兵器
205	弾丸	1.5	16	0	1,218	6	軽兵器
210	弾丸	0.4	15	0	1,130	7	軽兵器
210	弾丸	10.9	55	0	1,576	8	軽兵器
100	散弾	1.1	8	-5	1,124	5	軽兵器
50	散弾	1.1	3	20	973	4	軽兵器
75	散弾	1.4	13	20	1,440	8	軽兵器

30	射針	0.3	8	5	5,370	0	軽兵器
100	射針	0.9	9	5	5,433	1	軽兵器
200	射針	1.2	14	10	5,860	2	軽兵器

10	電磁	0.5	20	0	570	0	軽兵器
10	電磁	0.5	40	0	1,333	1	軽兵器
250	電磁	0.2	75	5	676	5	軽兵器
250	電磁	1.5	90	5	740	5	軽兵器

15	イオン	0.3	50	10	958	2	軽兵器
20	イオン	0.3	50	10	2,708	2	軽兵器
215	イオン	0.3	50	10	5,520	3	軽兵器

50	手榴弾	0.2	83	-5	82	2	軽兵器

通常兵器 － 重兵器

		破壊力	発砲回数	弾倉容量	重量 (kg)
弾丸銃	0.458マグナム・ライフル	18	2	5	6.5
	0.600ニトロ・ライフル	20	2	2	6
	7.62mm 'パフパック' ガン	15	9	250	18.5
	12.5mm ロングバレルMG	25	4	50	12
熱線銃	20mm 熱線放射銃	20	1	12	6
	25mm 熱線放射銃	25	1	10	6.5
	SW-40 放射銃	30	1	8	8.3
ロケット銃	6mm ロケットガン	16	2	12	5.5
	10mm ロケット・ライフル	19	2	10	5.8
	無重力ロケットランチャー	22	3	20	4.3
	20mm オートライフル	25	1	15	8.2
	40mm 'パンサー' ロケット	30	4	12	9.2
	LAWS 対装甲ロケット	35	1	4	3
	HAAWS ヘビーロケット	43	1	4	5
レーザー銃	1MV レーザーカービン	15	4	100	3.5
	1.5MV レーザーカービン	18	3	100	4.3
	2MV レーザーカービン	20	3	50	4.8
	FR狙撃レーザーカービン	24	2	40	4
	Δ1 圧縮レーザーガン	27	2	30	5.3
	Δ2 圧縮レーザーガン	32	2	30	5.8
ガス弾	神経ガス爆弾	38	1	1	0.3
	腐食性ガス爆弾	43	1	1	0.2
爆発弾	散弾式手榴弾	25	1	1	0.4
	ES-20 手榴弾	40	1	1	0.5
	波動手榴弾	20	1	1	0.3
	1500Mt 核手榴弾	60	1	1	0.5
	ニュートロン手榴弾	50	1	1	0.1

射程距離	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾀｲﾌﾟ	弾倉重量	弾倉価格	ﾋｯﾄﾎﾞｰﾅｽ	価格	脅威度	タイプ
220	弾丸	0.8	10	10	1,193	4	重兵器
210	弾丸	0.5	3	5	1,148	4	重兵器
220	弾丸	5.3	113	10	6,276	10	重兵器
225	弾丸	2.8	155	15	4,760	9	重兵器

30	熱線	3	35	30	1,160	6	重兵器
30	熱線	3	35	30	1,570	6	重兵器
40	熱線	4.5	75	45	2,644	7	重兵器

150	ロケット	1.2	18	0	788	6	重兵器
180	ロケット	1.5	18	10	1,275	7	重兵器
75	ロケット	2	30	5	2,071	7	重兵器
200	ロケット	3.5	38	25	1,906	8	重兵器
210	ロケット	2.5	41	35	7,785	9	重兵器
205	ロケット	3	850	10	3,770	10	重兵器
210	ロケット	5	1200	15	7,638	10	重兵器

210	レーザー	2	40	10	3,034	6	重兵器
210	レーザー	2.5	60	15	3,334	6	重兵器
215	レーザー	2.5	60	20	2,764	6	重兵器
225	レーザー	3.1	50	30	3,115	4	重兵器
100	レーザー	3.7	100	5	2,985	7	重兵器
150	レーザー	4	225	0	5,037	7	重兵器

75	ガス弾	0.3	209	25	208	0	ガス弾
70	ガス弾	0.2	343	40	343	1	ガス弾

60	爆発弾	0.4	40	10	39	1	爆発弾
50	爆発弾	0.5	258	15	258	2	爆発弾
75	爆発弾	0.3	18	25	18	2	爆発弾
40	核爆発弾	0.5	1299	50	1,298	3	爆発弾
80	核爆発弾	0.1	625	50	625	0	爆発弾

携帯兵器		破壊力	重量	ﾋｯﾄﾎﾞｰﾅｽ
	白兵戦強化ユニット	8	0.1	0
	脳波制御型パワードアーム	10	0.4	0
	生態波共振ユニット	12	0.8	5
	衝撃波ユニット	16	1	15
	電磁サーベル	20	1.5	0
	光電子サーベル	40	1	30

装甲服		防御度数	重量	価格
	飛行服	3	1.5	60
	弾導降下装甲服	5	3	252
	標準型戦闘服	6	5	312
	強化型戦闘服	7	7	408
	磁力線プラスチック装甲服	6	3.5	444
	半硬型プラスチック装甲服	7	7.5	384
	金属製プラスチック装甲服	8	8.5	576
	超微粒子金属製樹脂装甲服	9	15	528
	化学処理チタン装甲服	10	9.5	1,260
	二重位相炭化型装甲服	12	12	2,076
	力場拡散型装甲服	11	4	4,392
	素粒子吸収性装甲服	12	8	3,108
	ベクター変換防御装甲服	13	10	3,432
	電磁活性装甲服	15	5.7	34,488
	表面静力効果装甲服	13	4	11,424
	安定中性子装甲服	16	20.3	5,628

照準器		ﾋｯﾄﾎﾞｰﾅｽ	重量	価格
	レーザー照準器	10	0.5	432
	4倍工学式自動測定照準器	15	0.8	936
	積分式ヘルメット照準器	25	0.3	2,928
	電脳処理測定照準器	35	1	5,484

一般装備		重量	価格
	医療キット	2	420
	修理キット	100	1,440
	簡易探査機	1	1,800
	動体探査機	1.2	2,400
	音波バーナー	2	900
	化学バーナー	4	480
	電子錠解除ユニット	0.5	120
	酸素マスク	1	300
	酸素シリンダー	0.8	48
	環境順応ユニット	3	3,000
	放射線探知機	1	1,440

宇宙艦

	種別	探査船数	船体重量	最大総重量
ホーネット・タイプ	中距離護衛艦	1	40	52
アークIII・タイプ	中距離護衛艦	1	42	52
マドック・タイプ	中距離巡洋艦	1	85	112
フォックス・トロット・タイプ	中距離巡洋艦	1	80	102
エクスポージャー・タイプ	長距離巡洋艦	1	149	199
メセトラ・タイプ	長距離巡洋艦	2	152	195
デュエリスト・タイプ	長距離攻撃艦	2	200	270
ディシプリン・タイプ	長距離攻撃艦	2	210	300
セントラル・タイプ	長距離攻撃艦	3	200	266

防御シールド

	防御度数	重量	価格
反慣性防御シールド	30	0.2	3,000
対反応消去磁場シールド	45	0.5	5,880
ベクター変換防御シールド	90	1.5	14,040
表面静力効果防御シールド	100	1.2	21,600
可変性静力防御シールド	150	4	67,620

防御システム

	防御効力	移動効力	重量	価格
対レーダー感知妨害システム	15	0	0.5	8,100
ECM粒子防御システム	25	0	0.2	18,756
亜空間防御システム	30	1	3	11,652
二重位相転送防御システム	40	2	2.5	26,184
非慣性推進防御システム	60	2	4.6	69,432

迎撃システム

	迎撃率	重量	価格
エネルギー感知迎撃砲	10	0.5	7,584
全方位防御迎撃砲	25	3	24,996
スカイネット迎撃砲	50	5	84,852

価格	補強ユニット 初期値	防御効力	最大推力	補強ユニット 価格	補強ユニット 重量	最大燃料
70,800	0	30	7	5	0.005	100
57,600	0	30	7	5	0.005	100
146,400	125	5	6	12	0.008	200
124,800	150	10	6	12	0.008	200
280,800	250	-5	5	27.5	0.011	300
264,000	275	-10	5	27.5	0.011	300
456,000	500	-20	4	50	0.02	400
516,000	450	-15	4	50	0.02	400
420,000	450	-25	4	50	0.02	400

艦載砲

	破壊力	発砲回数	弾倉容量	重量(t)
超高速プラズマ弾	75	6	24	0.5
高速射追跡弾	100	4	16	0.8
ボファーズ中型光子魚雷	150	2	12	1.4
ボファーズ大型光子魚雷	250	2	10	2.2
SS-28 ローグミサイル	200	2	8	2.4
SS-29 ローグミサイル	250	2	6	2.4
LTV 追撃ミサイル	200	2	8	4.6
SS-31 ミサイル	275	2	4	3.8
500キロトン核ミサイル	175	4	24	11
1.25メガトン核ミサイル	300	2	16	10
ピルグリム大型ミサイル	380	1	2	2.4
中性子魚雷	310	2	4	7.7
反物質ミサイル	340	2	4	5.8
単一弾頭弾	500	1	1	7.3
磁力砲	50	5	-	0.8
0.75GW レーザー砲	100	3	-	1.5
1.4GW レーザー砲	150	2	-	2
波動レーザー砲	200	1	-	2.4
圧縮レーザー砲	240	1	-	4.5
多銃身レーザー砲	100	4	-	1.3
イオン砲	225	1	-	3.5
共振管 EMP砲	275	1	-	6.4
光電子砲	250	1	-	7.3
超光速プラズマ砲	300	2	-	8.2
FMC反イオン砲	400	1	-	9.1

弾倉重量	弾倉価格	ﾋｯﾄﾎﾞｰﾅｽ	価格
0.4	60	5	1,200
0.4	78	15	12,672
0.4	114	20	18,756
0.6	468	15	52,284
0.4	240	20	33,312
0.3	630	20	61,044
0.3	174	25	27,960
0.6	786	30	71,472
0.9	108	10	20,664
3.1	336	5	48,864
0.7	1,650	20	122,628
0.3	1,116	15	89,796
0.5	984	20	89,304
1.1	5,010	25	244,560
-	-	0	2,940
-	-	-5	15,000
-	-	0	37,968
-	-	0	50,004
-	-	-5	55,296
-	-	10	23,088
-	-	5	54,924
-	-	10	67,020
-	-	0	40,128
-	-	5	148,176
-	-	0	210,984

-超能力戦士の能力-

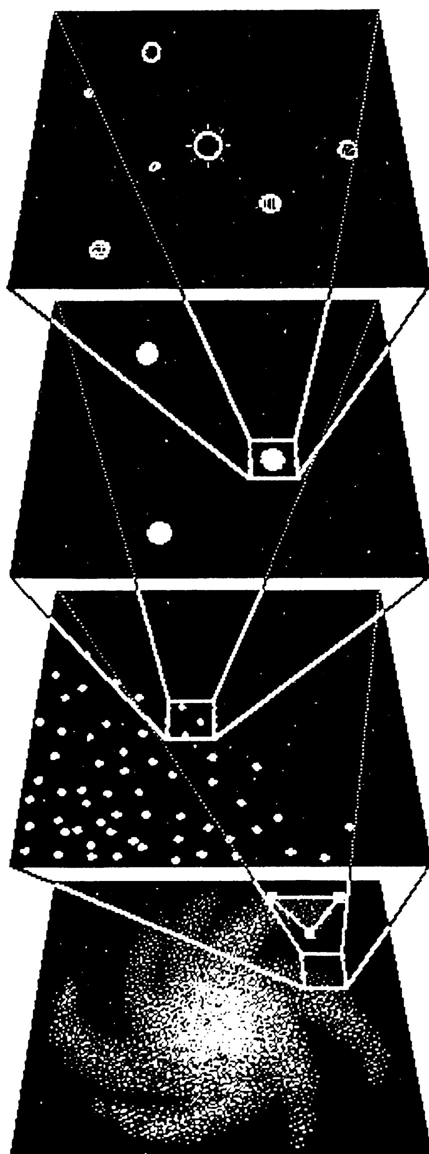
	超能力の特性値										
	51-54	55-59	60-64	65-69	70-74	75-79	80-84	85-89	90-94	95-99	100
一回の戦闘中に使える'精神攻撃波'の数	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5
'精神攻撃波'のダメージ	12	13	15	16	17	18	20	21	22	23	25
一回の戦闘中に使える'治療'の数	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3
一度の航海中に使える'超能力探査'の数	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
'超念動波'の成功率	12	13	15	16	17	18	20	21	22	23	25

■システム・スキャン

■セクター・スキャン

■ロング・レンジ

■ギャラクシー・スキャン



スターコマンド　スタッフ

原作　ウィンストン・ダグラス・ウッド
Winston Donglas Wood

移植ディレクション　三　浦　明　彦

デベロップメント　三　浦　忠　司

アシスタント・デベロップメント　高　橋　拓　巳

プログラム　瀧　内　英　夫
巻　島　和　幸
青　木　　亮

グラフィック　黒　須　雅　彦
松　村　　登

音響・音楽プログラム　田　口　泰　宏

音楽　すぎやまこういち

プロデュース　田崎百合繪

マニュアル　金　井　哲　夫

製作　㈱ヒューリンクス

©1988 by Strategic Simulations, Inc.
©1989 by Hulinks, Inc.
©1989 by Koichi Sugiyama

HuLinks Inc.
株式会社ヒューリンクス
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-7福地ビル TEL03(590)2311(代)